

DMG-VPHJ-JPN

Nintendo®

GAME BOY COLOR®



# ポケモンピナール™

POKÉMON PINBALL

ゲームボーイ & カラー 共通カートリッジ

取扱説明書

すべての  
GAME BOY  
共通

振動 RUMBLE  
カートリッジ



このたびは任天堂ゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「ポケモンピンボール」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…



### 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕を骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、絶対に使用しないでください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。

## 機器の取り扱いについて…



### 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



### 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

### 使用上のおねがい

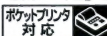
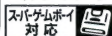
- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。



※「スーパーゲームボーイ」

「スーパーゲームボーイ2」では振動しません。



※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

## 乾電池の取り扱いについて…

### ！ 警告

- プラス(+)とマイナス(-)の向きを確認して、正しくセットしてください。
- 乾電池が消耗したり、長期間(10日間以上)使用しないときは、乾電池を取り出しておいってください。
- 乾電池から漏れた液が体についたときは、水でよく洗い流してください。また目や口に入ったときは、よく洗い流した後、直ちに医師の診察を受けてください。
- 電池ボックスなどの端子をショートさせないでください。
- 乾電池を水や火の中に入れたり、分解したりしないでください。
- 乾電池を充電しないでください。
- 充電式電池(ニカド電池やニッケル水素電池など)を使用しないでください。

### ！ 注意

- 極端な温度条件下で保管しないでください。
- 強い衝撃を与えないでください。
- 乾電池を廃棄するときは各自治体の指示に従ってください。

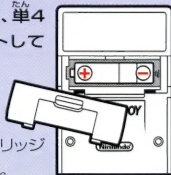
## 乾電池の入れ方

1. 表面の電池カバーを取りはずし、単4形乾電池1本を図のようにセットしてください。

2. 乾電池をセットした後、電池カバーを元のようにセットしてください。

※ 乾電池の取りはずしは必ずカートリッジを本体から抜いて行ってください。

※ 乾電池を取りはずしても、セーブデータは消えません。





# 今度はピンボールで ポケモンをゲットしよう！



みんなの大好きなポケモンが、楽しいピンボールになったよ。

“ポケモン”の名がつくからには、ハイスコアをねらうだけのゲームじゃない。ポケモンをつかまえられる「ゲットモード」、そしてポケモンを進化させる「進化モード」があるんだ。

さあ、全150匹のポケ  
モンゲットをめざ

して、さっそく  
チャレンジ  
しよう！

も

<

じ

操作説明・・・・・・・・・・・・・・・・・・4

ゲームの始め方とセースについて・・・・・・・・6

ゲームの遊び方・・・・・・・・・・・・・・・・8

赤台の各部分の名称・・・・・・・・・・・・・・・・10

青台の各部分の名称・・・・・・・・・・・・・・・・12

スコアについて・・・・・・・・・・・・・・・・14

ゲットモードについて・・・・・・・・・・・・・・・・18

進化モードについて・・・・・・・・・・・・・・・・23

マッスモードについて・・・・・・・・・・・・・・・・29

スロットについて・・・・・・・・・・・・・・・・36

より高いスコアを出すために・・・・・・・・39

ボーナスステージについて・・・・・・・・45

ハイスコアメニューについて・・・・・・・・48

振動カートリッジとは・・・・・・・・52



# 【操作説明】

## ＋ ボタン

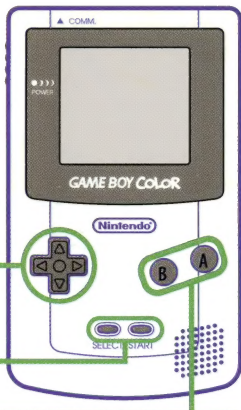
フリッパーの操作、台のゆらし、コマンドを選択する時のカーソル移動などに使います。

## セレクトボタン

台のゆらし、全データやハイスコアを消去するのに使います。

## スタートボタン

セーブする時や、全データやハイスコアを消去するのに使います。またプリントや赤外線通信でも使います。



## A ボタン

ボールの発射、フリッパーの操作、各コマンドの決定に使います。

## B ボタン

台のゆらし、各コマンドのキャンセルに使います。

## ●プレイする時の使い方



**ボールの発射**  
「Aボタン」で発射します。

**左フリッパー**  
「+ボタン・左」で動きます。

**右フリッパー**  
「Aボタン」で動きます。

## だい 台をゆらす

- 右にゆらす… + ボタン・下
- 左にゆらす… Bボタン
- 上にゆらす…セレクトボタン
- ※9P参照



**+ボタンとAボタンは、次の部分の操作にも使います。**  
くわしくはそれぞれの紹介ページを読んでください。

- ピカチュウ・ボールセーバー→9P
- アウトレーンとリターンレーンのライト→36P
- フィールド・マルチプレイヤー・レーンのライト→40P

## ゲームボーイ初、振動カートリッジ！

『ポケモンピンボール』のカートリッジには振動モーターが内蔵されています。これによってボールが台の中をはねると“ビリビリ”“ブルブル”と振動。まるで本物のピンボールで遊んでいるような気分を味わえます。



# 【ゲームの始め方とセーブにつ



## さいしょ はじ 最初から始める

電源を入ると左のタイトル画面が現れます。画面のメニューから、**+**ボタンで「ゲームスタート」を選び、Aボタンを押してください。

「赤台」と「青台」が現れます。台を**+**ボタンで選び、Aボタンを押すと、ゲームが始まります。



## せってい が 設定を変える

設定の変更は、タイトル画面に現れる「オプション」でできます。「オプション」のメニューは次の通りです。

### ～しんどう～

振動モードのON、OFFを選べます。

### ～キーコンフィグ～

操作に使うボタンの設定を変更することができるモードです。操作キーは、それぞれ2つまで設定できます。最初の設定に戻したい時は「リセット」を選んでください。

### ～サウンドテスト～

ゲームに使われているBGM、効果音を聞くことができます。







ちゅうだん

## 中断セーブ

ゲーム中にスタートボタンを押すとメニューが出てきます。メニューに表示されている「SAVE」を選び、Aボタンを押すと中断セーブができます。タイトル画面が表示されると中断セーブは完了です。

※電源を切っても中断セーブのデータは消えません。



## つづきから始める

中断セーブのデータがあるときにタイトル画面の「ゲームスタート」を選ぶと、左の画面が現れます。「はじめから」か「つづきから」を選んでください。

※どちらでゲームを始めても中断セーブのデータは消えます。

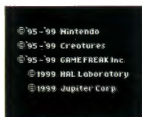


ぜん

しょうきょ

## 全データを消去する

電源を入れ、右の画面が現れる前に「+ ボタン・右上」「セレクトボタン」「スタートボタン」を同時に押し続けると「全データ消去」のメニューが出ます。全データを消去する場合はAボタンを押してください。ハイスコア、ポケモン図鑑に記録されているデータが消去されます。キャンセルする場合はBボタンを押してください。



## リセットする

ゲーム中に「スタートボタン」「セレクトボタン」「Aボタン」「Bボタン」を同時に押すとリセットされます。※全データ・中断セーブのデータは消えません。

# 【ゲームの遊び方】

ピンボール台は「赤台」「青台」の2種類があります。最初にプレイヤーに与えられるボールは3球です。ボールを下に落とさないよう、フリッパーではじきハイスコアをめざしましょう。

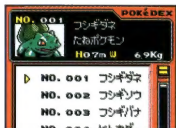
またゲーム中、さまざまな条件をクリアすると、ポケモンをつかまえられる「ゲットモード」、ポケモンを進化させられる「進化モード」、大量得点をねらえる「ボーナスステージ」へ進めます。

## 全種類あつめて、 ポケモン図鑑を完成させよう！

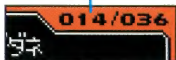
つかまえたポケモンや進化させたポケモンのデータは、自動的に「ポケモンずかん」に記録されます。「ポケモンずかん」はタイトル画面で呼び出すことができ、ポケモンの詳しい情報を見たり、鳴き声を聞くことができます。※セレクトボタンを押すと、右上に「つかまえた/見つけたポケモンの数」が表示されます。



- ① … つかまえた  
ポケモンの数
- ② … ボールの残りの数
- ③ … ピカチュウ・ボール  
セーバーの表示 (9P)
- ④ … 現在の得点



つかまえた / 見つけた  
ポケモンの数





した お  
下に落ちそうになったボールをキャッチ!

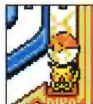
## ピカチュウ・ボールセーバー

◎ピカチュウをボールセーバーとして作動させるには、  
電撃メーターをためなければなりません。電撃メーター  
はボールがライト・ループを通る時、スピナーを回し  
てためることができます。

◎電撃メーターが満タンになると準備OK。ボールがピ  
カチュウの上に落ちてきたら、強烈な電撃でボールをは  
ね返します。※ピカチュウは **+** ボタン・左で左アウト  
トレーンに、Aボタンで右アウトトレーンに移動します。



あかたい でんげき  
赤台の電撃メーター  
とスピナー



## 台をゆらすと、どんな効果があるの?

ボールがアウトトレーンやフリッパーの間に落ちそうになった時、「ゆらし」  
によってボールのコースをずらしたり、勢いを変えたりして、落ちるのを防  
げる場合があります。

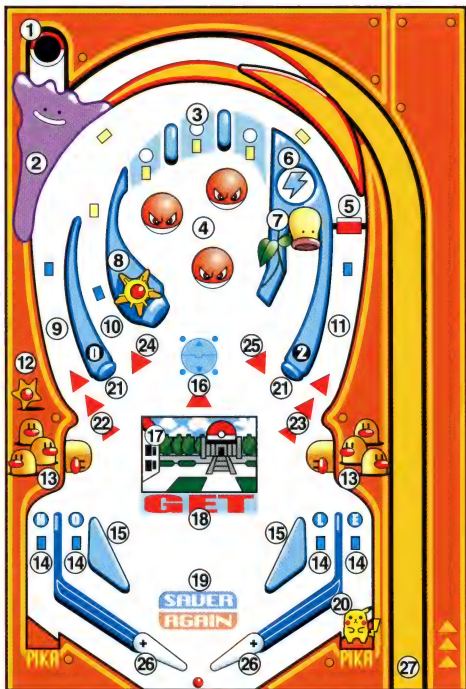
### 「ゆらし」のテクニック例

◎ボールがアウトトレーンに落ちると、フリッパーの下  
のところへ転がってきます。

◎フリッパーを上げ、ボールがフリッパーの下を通る瞬  
間に、上ゆらし(セレクトボタン)をすると勢いがつい  
て、ボールが台の上に戻ってくることがあります。



あか だい かく ぶ ぶん めい しょう  
**【赤台の各部分の名称】**



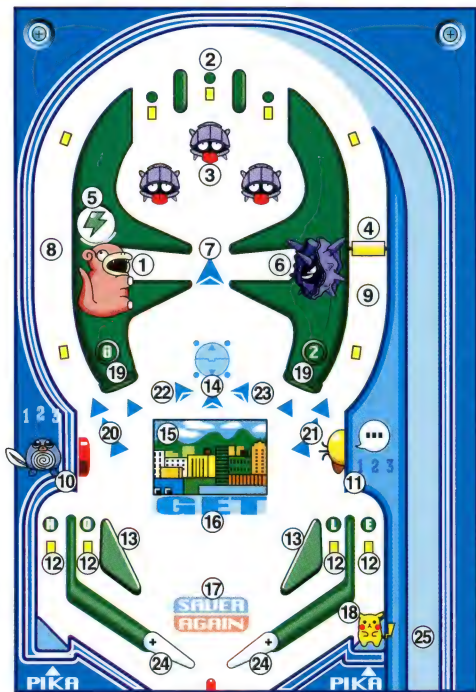
- ① 進化(しんか)ホール
- ② メタモン
- ③ フィールド・マルチプレイヤー・レーン
- ④ ビリリダマ
- ⑤ スピナー
- ⑥ 電撃(でんげき)メーター
- ⑦ マダツボミ
- ⑧ ヒトデマン
- ⑨ レフト・アウトサイド・ループ
- ⑩ レフト・インサイド・ループ
- ⑪ ライト・ループ
- ⑫ ヒトデマン・スモール・ライト
- ⑬ ディグダとダグトリオ
- ⑭ アウトレーンとリターンレーン
- ⑮ スリング・ショット・バンパー
- ⑯ ボーナスホールとボーナスホール・ライト
- ⑰ ポケモンパネル
- ⑱ ゲット・カウント・ライト
- ⑲ ボールセーバー・ライトとシュートアゲイン・ライト
- ⑳ ピカチュウ・ボールセーバー
- ㉑ ボーナス・マルチプレイヤー・ライト
- ㉒ 進化(しんか)ライト
- ㉓ ゲット・ライト
- ㉔ レフト・インサイド・ループ・ライト
- ㉕ マダツボミ・ライト
- ㉖ フリッパー
- ㉗ プランジャー・レーン





あ お だい      か く   ふ   ふん      め い   しょう

# 【青台の各部分の名称】



- ① ヤドン
- ② フィールド・マルチプレイヤー・レーン
- ③ シェルダー
- ④ スピナー
- ⑤ 電撃(でんげき)メーター
- ⑥ パルシェン
- ⑦ ダッシュプレート
- ⑧ レフト・ループ
- ⑨ ライト・ループ
- ⑩ ニョロモ
- ⑪ コダック
- ⑫ アウトレーンとリターンレーン
- ⑬ スリング・ショット・バンパー
- ⑭ ボーナスホールとボーナスホール・ライト
- ⑮ ポケモンパネル
- ⑯ ゲット・カウント・ライト
- ⑰ ボールセーバー・ライトとシュートアゲイン・ライト
- ⑱ ピカチュウ・ボールセーバー
- ⑲ ボーナス・マルチプレイヤー・ライト
- ⑳ 進化(しんか)ライト
- ㉑ ゲット・ライト
- ㉒ ヤドン・ライト
- ㉓ パルシェン・ライト
- ㉔ フリップパー
- ㉕ プランジャー・レーン



# 【スコアについて】

だい  
台のスコア・ポイントにボールを当てたり、ループを通したりする  
ことによって、<sup>とくてん</sup>得点<sup>と</sup>を取ることができます。ボールをうまくコ  
ントロールして、ハイスコアをめざしましょう。



2 EVOLUTIONS
BONUS 1,500,000
SUBTOTAL 2,000,000



SUBTOTAL 2,505,000
MULTIPLIER 3
TOTAL 7,515,000



TOTAL 7,515,000
SCORE 56,830,950

ボールがアウトになったあと、<sup>かくとく</sup>獲得したスコアのデータ<sup>がめん</sup>が画面  
に表示<sup>ひょうじ</sup>されます。





あか だい とく てん  
**赤台のおもな得点**

あか だい とく てんめいしょう 赤台のおもな得点名称	じょうけん 条件	とく てん 得点
つう か はん てい 通過判定スイッチ	つう か 通過する	50
スピナー	かいてん 1回転につき	100
ビリリダマ	あ 当てる	5,000
フィールド・マルチプレイヤー・レーンのライト	でんとう 点灯させる	1,000
フィールド・マルチプレイヤー・レーンのライト	でんとう すべて点灯	4,000
ヒトデマン・スイッチ	あ 当てる	50,000
しん か 進化ホール	い 入れる	100,000
マダツボミ	い 入れる	100,000
ボーナス・マルチプレイヤー・スイッチ	あ 当てる	100
ディグダ	あ 当てる	5,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	でんとう 点灯させる	1,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	でんとう すべて点灯	4,000
ピカチュウ・ボールセーバー	し よう 使用する	50,000



おお だい とく てん  
**青台のおもな得点**

おお だい とく てん 青台のおもな得点名称	じょうげん 条件	とく てん 得点
つう か はんてい 通過判定スイッチ	つう か 通過する	50
スピナー	かいてん 1回転につき	100
シェルダー	あ 当てる	5,000
フィールド・マルチプレイヤー・レーンのライト	てん とう しょうとう 点灯 / 消灯	1,000
フィールド・マルチプレイヤー・レーンのライト	すべ てん とう すべて点灯	4,000
ヤドン	い 入れる	100,000
パルシェン	い 入れる	100,000
ボーナス・マルチプレイヤー・スイッチ	あ 当てる	100
ニョロモ	あ 当てる	5,000
コダック	あ 当てる	5,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	てん とう 点灯させる	1,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	すべ てん とう すべて点灯	4,000
ピカチュウ・ボールセーバー	し ょう 使用する	50,000





## とく てんひょう エンド・オブ・ボールボーナス得点表

ステージ	エンド・オブ・ボールボーナス	とく てん 得点
あか だい 赤台	ポケモンGET数 <sup>ずう</sup>	500,000
	ポケモン進化数 <sup>しん か ずう</sup>	750,000
	マダツボミに入れた回数 <sup>い かい ずう</sup>	75,000
	ダグトリオをそろえた回数 <sup>かい ずう</sup>	50,000
	「H・O・L・E」をそろえた回数 <sup>かい ずう</sup> ※36P参照 <sup>ページさんしょう</sup>	25,000
	スピナー回転数 <sup>かいてん ずう</sup>	10,000
あお だい 青台	ポケモンGET数 <sup>ずう</sup>	500,000
	ポケモン進化数 <sup>しん か ずう</sup>	750,000
	ヤドンに入れた回数 <sup>い かい ずう</sup>	75,000
	パルシェンに入れた回数 <sup>い かい ずう</sup>	75,000
	ニョロモを3にした回数 <sup>かい ずう</sup>	50,000
	コダックを3にした回数 <sup>かい ずう</sup>	50,000
	「H・O・L・E」をそろえた回数 <sup>かい ずう</sup> ※36P参照 <sup>ページさんしょう</sup>	25,000
	スピナー回転数 <sup>かいてん ずう</sup>	10,000

エンド・オブ・ボールボーナスは、ゲームプレイ中に行った行動(表参照)について、ボールがアウトになった時に加算されるボーナスです。

# 【ゲットモードについて】

このゲームには、ポケモンをつかまえられるゲットモードがあります。

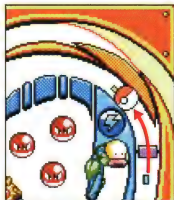
ゲットモードの始め方、ゲットの方法は次の通りです。

※ゲットモードでは、進化ポケモンをつかまえることはできません。

## あかだい ほう ほう **赤台でゲットする方法**

① 右の図のようにボールをライト・ループに通します。1回通るとゲット・ライトが1つ点灯します。

※ゲーム開始時はゲット・ライトが2つ点灯しています。



② ゲット・ライトを2つ以上点灯させると、ゲットモードの準備OKです。

※ゲット・ライトを3つ点灯させると、出現率の低いポケモン(30P)が出やすくなります。

**ゲット・ライト**

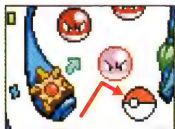


③ ゲット・ライトが2つ、または3つ点灯したら、ボールをマダツポミの口にシュート。ボールが出てきたら、ゲットモードがスタートします。制限時間は2分間です。





④ ポケモンパネルにゲットできるポケモンのシルエットが出ます。



⑤ 台のどこかに、矢印が現れます。矢印がさしているところにボールを当ててください。



⑥ ボールを当てると、パネルが1枚ずつめくれていきます。



⑦ パネルが全部めくれると、ついにポケモンが出現。今度はボールをポケモンに当てます。ボールを当てるたびに、ポケモンの下に「G」「E」「T」の文字が順番に表示されます。

⑧「G」「E」「T」の文字がそろったら、もう一度ポケモンにボールを当ててください。

これでポケモンゲット成功です。

※つかまえたポケモンのデータはポケモン図鑑(8P)に記録されます。



### 青台でゲットする方法

①右の図のようにボールをライト・ループに通します。1回通るとゲット・ライトが1つ点灯します。

※ゲーム開始時はゲット・ライトが2つ点灯しています。



②ゲット・ライトを2つ以上点灯させると、ゲットモードの準備OKです。

※ゲット・ライトを3つ点灯させると、出現率の低いポケモン(31P)が出やすくなります。



ゲットライト



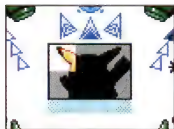
③ ゲット・ライトが2つ、  
または3つ点灯したら、ボールをパルシェン  
の口にシュート。ボールが出てきたら、ゲ  
ットモードがスタートします。制限時間は  
2分間です。



④ ポケモンパネルにゲットできるポケモン  
のシルエットが出ます。



⑤ 台のどこかに、矢印が現れます。  
矢印がさしているところにボールを当てて  
ください。



⑥ ボールを当てると、パネルが1枚ずつめ  
くれていきます。





⑦ パネルが全部めくれると、ついにポケモンが出現。今度はボールをポケモンに当てます。ボールを当てるたびに、ポケモンの下に「G」「E」「T」の文字が順番に表示されます。



⑧ 「G」「E」「T」の文字がそろったら、もう一度ポケモンにボールを当ててください。これでポケモンゲット成功です。



※つかまえたポケモンのデータはポケモン図鑑(8P)に記録されます。



# 【進化モードについて】

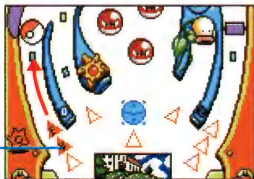


つかまえたポケモンは、進化モードで進化させることができます。進化モードの始め方、進化の方法は次の通りです。

## 赤台で進化させる方法

- ① 右の図のように、ボールをレフト・アウトサイド・ループに通します。1回通ると、進化ライトが1つ点灯します。

進化ライト



- ② 進化ライトが3つとも点灯したら、進化ホールへの道が開きます。ボールを進化ホールにシュートします。

※進化できるポケモンをつかまえていない場合は、進化ホールにボールを入れても進化モードにはなりません。



## 進化アイテム

進化アイテムは7種類。ポケモンによって、出現する種類が異なります。



かみなり  
の  
いし



つぎ  
の  
いし



ほのお  
の  
いし



リーフ  
の  
いし



みず  
の  
いし



ふうせん  
ケーブル



けいけんち

③ 画面に<sup>が めん</sup>進化<sup>しん か</sup>できるポケモンが表示<sup>ひょうじ</sup>されるので、その中<sup>なか</sup>から1匹<sup>ひきえら</sup>選びます。ボールが<sup>で</sup>出てきたら進化モードがスタート。制限時間<sup>せいげん じ かん</sup>は2分間<sup>ふんかん</sup>です。

※ ポケモンパネルには選<sup>えら</sup>んだポケモンが<sup>で</sup>出ます。※★のついているポケモンはこれ以上<sup>いじょうしん か</sup>進化しません。



④ 台<sup>だい</sup>に矢印<sup>やじるし</sup>が数個<sup>すう こあらわ</sup>現れます。矢印<sup>やじるし</sup>のどれかに、進化アイテム<sup>しん か しゅつげん</sup>を出現<sup>あ</sup>させる「当たり」<sup>あ</sup>がかくされています。



⑤ 「当たり」<sup>あ</sup>にボール<sup>しん か</sup>を当<sup>あ</sup>てると、台<sup>だい</sup>のどこかに進化アイテム<sup>しん か しゅつげん</sup>が出現<sup>あ</sup>。進化アイテム<sup>しん か</sup>はボール<sup>と</sup>をタッチ<sup>と</sup>させると取<sup>と</sup>ることができます。





⑥「はずれ」にボールを当ててしまった場合、すべての矢印が10秒間、消えてしまいます。その間「進化アイテム探し」はできません。ですが、右の図のようにボールをループに通すと、矢印はすぐに現れます。



※ループに通すのは右回り、左回り、どちらでもOKです。

⑦進化アイテムを取ると、パネルの下に進化アイテムのマークが表示されていきます。進化アイテムを3つそろえると、中央のホールが開きます。



⑧ボールをホールにシュートしたら、進化成功。パネルのポケモンが、進化ポケモンに変身します。

※進化したポケモンのデータはポケモン図鑑(8P)に記録されます。



あおだい しん か ほうほう  
**青台で進化させる方法**

- ① 右の図のように、ボールをレフト・アウトサイド・ループに通します。1回通ると、進化ライトが1つ点灯します。

しん か  
**進化ライト**



- ② 進化ライトが3つとも点灯したら、進化ホール(ヤドンの口)にシュートします。

※進化できるポケモンをつかまえていない場合は、進化ホールにボールを入れても進化モードにはなりません。



- ③ 画面に進化できるポケモンが表示されるので、その中から1匹選びます。ボールが出てきたら進化モードがスタート。制限時間は2分間です。

※ ポケモンパネルには選んだポケモンが出ます。※★のついてるポケモンはこれ以上進化しません。







④ だい やじるし すう こあらわ やじるし  
 ④ 台に矢印が数個現れます。矢印のどれかに、  
 しん か しゅつげん あ  
 進化アイテムを出現させる「当たり」がかく  
 されています。



⑤ あ だい  
 ⑤ 「当たり」にボールを当てると、台のどこ  
 しん か しゅつげん しん か  
 かに進化アイテムが出現。進化アイテムはボー  
 と  
 ルをタッチさせると取ることができます。

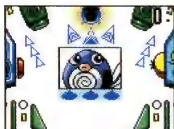


⑥ あ ば あい  
 ⑥ 「はずれ」にボールを当ててしまった場合、  
 やじるし ひょうかん き  
 すべての矢印が10秒間、消えてしまいます。  
 あいだ しん か さが  
 その間「進化アイテム探し」はできません。  
 みざ す とお  
 ですが、右の図のようにボールをループに通  
 やじるし あらわ  
 すと、矢印はすぐに現れます。



※ループに通すのは右回り、左回り、どちら  
 みざまわ ひだりまわ  
 でもOKです。

⑦ 進化アイテムを取ると、パネルの下に進化アイテムのマークが表示されていきます。進化アイテムを3つそろえると、中央のホールが開きます。



⑧ ボールをホールにシュートしたら、進化成功。パネルのポケモンが、進化ポケモンに変身します。

※進化したポケモンのデータはポケモン図鑑(8P)に記録されます。



※ゲットモードと進化モードの最中には、台のどこかに高得点が狙えるポイントが出現します(ジャックポット)。ボールをいろんなところに当てて見つけてください。



# 【マップモードについて】



マップモードとは、ポケモンの出現する“場所”を切り替えるモードのことです。マップには「マサラタウン」「トキワの森」などがあり、それぞれの場所によって、現れるポケモンの種類がちがいます。ですからポケモンを全種類あつめるためには、マップモードで場所を移動しなければなりません。ここではマップの全貌、マップ移動の方法などを紹介します。

マップは中央のパネルに表示されます。ゲーム開始時、最初の場所はエリア1(33P、35P)の中からスロットで選びます。また赤台と青台に同じ場所が出てきますが、それぞれ出現するポケモンの種類は異なります。例えば赤台の「ハナダシティ」ではナゾノクサ、マンキーがよく現れ、青台の「ハナダシティ」ではマダツボミ、ニャースがよく現れます。

あか だい  
赤 台



あお だい  
青 台



※ゲットモードでは、ここに書かれているもの以外<sup>い がい</sup>のポケモンもたくさん出現<sup>しやうげん</sup>します。なかには赤台<sup>あかだい</sup>（あるいは青台<sup>あおだい</sup>）だけにしか出現しないポケモンもいるようです。



## 赤台のマップ



### ◎マサラタウン

- ★ヒトカゲ、コラッタ  
▲ニドラン♂、ニョロモ



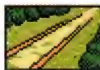
### ◎シオンタウン

- ★ゴース、コイル  
▲カラカラ、エレブー



### ◎トキワの森

- ★ビードル、ポッポ  
▲ピカチュウ



### ◎サイクリングロード

- ★オニスズメ、ドードー  
▲ベロリンガ、カビゴン



### ◎ニビシシティ

- ★オニスズメ、プリン  
▲アーボ、コイキング



### ◎サファリゾーン

- ★パラス、サイホーン  
▲ラッキー



### ◎ハナダシティ

- ★ナゾノクサ、マンキー  
▲ルージュラ、ケーシィ



### ◎ふたごじま

- ★タッツー、ヒトデマン  
▲パウワウ、フリーザー



### ◎クチバシティ(海岸)

- ★シェルダー、クラブ  
▲アーボ、カモネギ



### ◎グレン島

- ★ボニータ、ガーディ  
▲オムナイト、カブト



### ◎イワヤマ

- ★ピリリダマ、ディグダ  
▲バリヤード



### ◎セキエイ高原

- ★ワンリキー、イワーク  
▲メタモン

★…<sup>で</sup>出やすいポケモン ▲…<sup>で</sup>出にくいポケモン



あお だい

## 青台のマップ



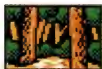
### ◎トキワシティ

- ★ゼニガメ、ニドラン♂
- ▲フシギダネ



### ◎タマムシシティ

- ★マンキー、ニャース
- ▲イーブイ、ポリゴン



### ◎トキワの森

- ★キャタピー、コラッタ
- ▲ピカチュウ



### ◎セキチュシティ

- ★コイキング、トサキント
- ▲ガルーラ、タマタマ



### ◎お月見山

- ★ズバット、パラス
- ▲ピッピ



### ◎サファリゾーン

- ★ドードー、ニドラン♀
- ▲ラッキー



### ◎ハナダシティ

- ★マダツボミ、ニャース
- ▲ルージュラ、ケーシィ



### ◎ヤマブキシティ

- ★アーボ、サンド
- ▲エビワラー、サワムラー



### ◎クチバシティ(町の中)

- ★シェルダー、クラブ
- ▲カモネギ、サンド



### ◎グレン島

- ★ボニータ、ドガース
- ▲ブテラ、ブーバー



### ◎イワヤマ

- ★ディグダ、ビリリダマ
- ▲バリヤード



### ◎セキエイ高原

- ★イシツブテ、メタモン
- ▲ファイヤー、ミュウツー

★…<sup>で</sup>出やすいポケモン ▲…<sup>で</sup>出にくいポケモン

あか だい い どう ほう ほう  
赤台でマップ移動する方法



●左右のどちらかのディグダにボールを当てると、ダグトリオが1匹ずつ顔を出します。左右のどちらか3匹がすべて顔を出したら、マップモードがスタート。制限時間は30秒です。



●右のダグトリオがそろった場合は、ボールをマダツボミの口にシュート。またはボールをライト・ループに通します。



●左のダグトリオがそろった場合は、ボールをレフト・ループに通します。  
※ループはインサイド、アウトサイド、どちらでもOKです。



●台の中央のホールが開きます。ボールをホールに入れるとマップ移動します。



あかだい

い どう

## 赤台のマップ移動のコース

### エリア1



マサラタウン



トキワの森



ニビシティ



ハナダシティ



クチバシティ(海岸)



イワヤマ



シオンタウン

最初に進む場所はエ  
リア1の中から、ス  
ロットで選びます。  
2つめの場所、3つ  
めの場所もエリア1  
の中から選ばれます。



### エリア2



サイクリングロード



サファリゾーン



ふたごじま



グレン島

4つめの場所、5つめ  
の場所は、エリア2の  
の中から選ばれます。



### エリア3



セキエイ高原

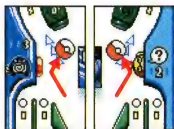
6つめの場所はセキエイ高原です。ここでしかゲット  
できないめずらしいポケモンもいます。セキエイ高原  
の次は、またエリア1に戻ります。

### ～マップの進み方～

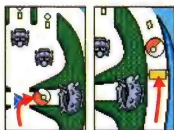
- ① エリア1の中のどれか → ② エリア1の中のどれか → ③ エリア1の  
中のどれか → ④ エリア2の中のどれか → ⑤ エリア2の中のどれか →  
⑥ エリア3 → エリア1へ戻る



あお だい い どう ほう ほう  
**青台でマップ移動する方法**



●コダックかニョロモにボールを当てると、数字がひとつずつ上がっていきます。どちらか「3」になったら、マップモードがスタート。制限時間は30秒です。



●コダックの数字が「3」になった場合は、ボールをパルシェンの口にシュート。またはボールをライト・ループに通します。



●ニョロモの数字が「3」になった場合は、ボールをやドンの口にシュート。またはボールをレフト・ループに通します。



●台の中央のホールが開きます。ボールをホールに入れるとマップ移動します。



あおだい

い どう

## 青台のマップ移動のコース

### エリア1



トキワシティ



トキワの森



お月見山



ハナダシティ



クチバシシティ(町の中)



イワヤマ



タマムシシティ

### エリア2



セキチクシティ



サファリゾーン



ヤマバキシティ



グレン島

### エリア3



セキエイ高原

最初に進む場所はエリア1の中から、スロットで選びます。2つめの場所、3つめの場所もエリア1の中から選ばれます。



4つめの場所、5つめの場所は、エリア2の中から選ばれます。



6つめの場所はセキエイ高原です。ここでしかゲットできないめずらしいポケモンもいます。セキエイ高原の次は、またエリア1に戻ります。

### ～マップの進み方～

- ① エリア1の中のどれか → ② エリア1の中のどれか → ③ エリア1の中のどれか → ④ エリア2の中のどれか → ⑤ エリア2の中のどれか → ⑥ エリア3 → エリア1へ戻る

# 【スロットについて】

スロットは、ボールが1つ増えたり、大量得点が一気にかせげるなど、超おトクなモードです。

## スロットを始める方法

① アウトレーンとリターンレーンには合計4つのライト(H・O・L・E)があります。ボールがレーンを通るとライトが点灯します。

※ライトの点灯は **+** ボタン・左で左側に、Aボタンで右側に移ります。



② ライトが4つすべて点灯すると、中央のホールが開きます。ボールをシュートするとスロットがスタート。スロットはAボタンを押すと早く止まります。





## スロットのメニュー



### ●スモール

100<sup>てん</sup>点～900<sup>てん</sup>点<sup>とくてん</sup>の得点がもらえます。



### ●ビッグ

1,000,000<sup>てん</sup>点～9,000,000<sup>てん</sup>点<sup>とくてん</sup>の得点がもらえます。



### ●ボール・セーバー

フリッパー<sup>した</sup>の下のボール・セーバー<sup>さ</sup>が作動<sup>どう</sup>し、ボールがアウトになるのを防<sup>ふせ</sup>いでくれます。



### ●ボーナス・マルチプレイヤー

表示<sup>ひょうじ</sup>された数<sup>かず</sup>が、ボーナス・マルチプレイヤー<sup>ページ</sup> (42P) にプラスされます。



### ●ボールアップグレード

ボールが1<sup>だんかい</sup>段階、アップグレードします。

※39P参照<sup>ページさんしょう</sup>





●ゲットモード・スタート

ゲットモードがスタートします。



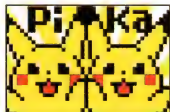
●進化モード・スタート

進化モードがスタートします。



●スーパー・ピカチュウセーバー

ピカチュウ・ボールセーバーが左右とも  
作動し、アウトレーンに落ちたボールを  
ひろってくれます。



●ゴー・ツー・ボーナス

ボーナスステージに進みます。



●エクストラボール

ボールが1球、追加されます。



# 【より高いスコアを出すために】



このゲームには、ハイスコアを取るためのしかけがいろいろあります。次の方法を使って、ハイスコアをめざしましょう。

## フィールド・マルチプレイヤーについて

フィールド・マルチプレイヤーとは、ボールを進化させることにより、得点を倍増することができるモードです。



### ●赤台でフィールド・マルチプレイヤーを始める方法

① ヒトデマンの下に、フィールド・マルチプレイヤー・レーンの開閉スイッチがあります。

## ボールの進化レベル

ボールが進化状態でいられるのは、それぞれ1分間。1分過ぎるとボールは1段階戻ってしまいます。

●モンスターボール  
通常の状態です。



進化2

●ハイパーボール

進化している間、得点が通常の3倍になります。



進化1

●スーパーボール

進化している間、得点が通常の2倍になります。

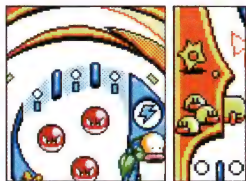


進化3

●マスターボール

進化している間、得点が通常の5倍になります。

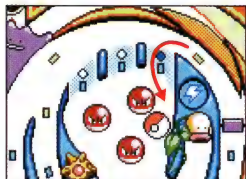




② 開閉スイッチにボールを当て  
レーンを開きます。

※レーンが開いている時は、台の  
左側にあるヒトデマン・スモール  
・ライトが黄色くなります。

(ゲームボーイカラー以外の場合  
は白くなります。)



③ ボールがレーンを通ると、レ  
ーン上のライトが点灯します。ラ  
イトを3つとも点灯させるとボ  
ールが進化します。進化している  
あいだは、得点が倍増します。

※ライトの点灯は **+** ボタン・左  
を押すと左側に、Aボタンを押す  
と右側に移ります。



④ 進化している間に、もう一度  
ライトを3つとも点灯させると、  
さらにもう1段階、進化します。  
進化は3段階まであります。





● あおだい青台でフィールド・マルチ  
プレイヤーを始める方法

① ポールがフィールド・マルチ  
プレイヤー・レーンとほを通ると、  
レーン上のライトしょうが点灯てんとうします。

※ライトはポールが通るたびに点  
灯・消灯しょうとうしますので、気をつけて  
ください。



② ライトを3つとも点灯てんとうさせると  
ポールが進化します。進化してい  
るあいだは、得点とくてんが倍增ばいそうします。

※ライトの点灯は **+** ボタン・左  
を押おすと左側ひだりがわに、A ボタンを押お  
すと右側に移ります。



③ 進化しんかしている間に、もう一度  
ライトを3つとも点灯てんとうさせると、  
さらにもう1段階、進化しんかします。  
進化は3段階まであります。





## ボーナス・マルチプレイヤーについて

ボーナス・マルチプレイヤーとは、エンド・オブ・ボールボーナスを2倍、3倍…と増やすことができるモードです。

※エンド・オブ・ボールボーナスは、マダツボミの口にシュートした「回数」や、ポケモンを進化させた「回数」などのことです。

### ～エンド・オブ・ボールボーナス～

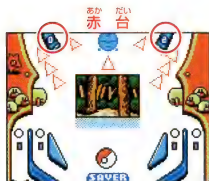


- ◎ポケモンをゲットした回数
- ◎ポケモンを進化させた回数
- ◎マダツボミに入れた回数
- ◎ヤドンに入れた回数
- ◎パルシェンに入れた回数
- ◎ダグトリオをそろえた回数
- ◎ニョロモの数字を「3」にした回数
- ◎コダックの数字を「3」にした回数
- ◎ライト(H・O・L・E)を4つそろえた回数
- ◎スピナーを回転させた回数

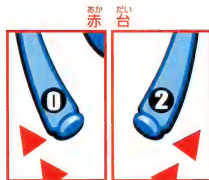
エンド・オブ・ボールボーナスは、ボールがアウトになった時に表示されます。この時ボーナス・マルチプレイヤーが、エンド・オブ・ボールボーナスにかけられます。例えばボーナス・マルチプレイヤーが×4(4倍)で、ポケモンを2匹ゲットした場合。ポケモンゲットの得点は1匹につき500,000点ですから… $4 \times 2 \times 500,000 = 4,000,000$ 点となります。



●ボーナス・マルチプレイヤーの数は、ボーナス・  
マルチプレイヤー・ライトにカウントされます。



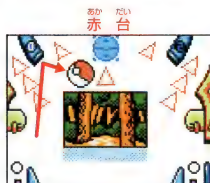
●右は1の位で左は10の位。例えばボーナス・マ  
ルチプレイヤーが2倍の時は左が「0」、右が「2」と  
表示されます。





## ボーナス・マルチプレイヤーを始める方法

① ボーナス・マルチプレイヤー・ライトの下側に、スイッチがそれぞれあります。まず点滅している左側のスイッチにボールを当てます。すると今度は、右側が点滅します。



② 右のスイッチにボールを当てると、ボーナス・マルチプレイヤーがかかり、表示されている数字が上がります。左右のスイッチを点滅順に当てると2倍、3倍…と倍率は上がっていきます。



# 【ボーナスステージについて】



ボーナスステージは、<sup>たいりょうとくてん と</sup>大量得点を取るための  
<sup>とく べつ</sup>特別ステージです。ここで紹介している以外にも、  
ボーナスステージはあるかも!?



## <sup>すす かた</sup>ボーナスステージへの進み方



① ポケモンを1匹<sup>ひき</sup>ゲットすると、ポケモン  
パネルの下に、モンスターボールのマーク  
が1つ<sup>した</sup>カウントされます。ポケモンを1匹<sup>ひき</sup>  
進化<sup>しんか</sup>させると、モンスターボールのマーク  
が2つカウントされます。



② マークが3つそろ<sup>ちゅうおう</sup>うと中央のホールが  
開<sup>ひら</sup>きます。ボールをシュートしたら、ボー  
ナスステージがスタートします。



## ● <sup>あか だい</sup>赤台のボーナスステージ

ディグダステージ (制限時間なし)

ディグダにボールを当て、<sup>あ</sup>どんどん倒<sup>たお</sup>して  
いきます。すべて倒<sup>たお</sup>したら、奥<sup>おく</sup>にダグ  
トリオが登<sup>とう</sup>場。ダグトリオを倒<sup>たお</sup>したらク  
リアです。

※与<sup>あた</sup>えられるボールは1球<sup>きゅう</sup>です。



## ゲンガーステージ(制限時間1分30秒)

ゴースにボールを当て、倒していきます。ゴースをすべて倒すと、次にゴーストが現れ、ゴーストをすべて倒すと最後にゲンガーが登場。ゲンガーを倒したらクリアです。

※ディグダステージがクリアされていないと、ゲンガーステージには進めません。



## ●青台のボーナスステージ ニャースステージ(制限時間1分)

ニャースにボールを当てると、ニャースから小判が飛び出ます。落ちた小判にボールを当てると小判をひろえます。小判を20個集めたらクリアです。

※連続で小判をひろうと得点が高くなります。



## パウワウステージ(制限時間1分30秒)

水面に顔を出しているパウワウにボールを当てます。もぐっている間は当てることができません。画面上のカウンターを20個ためるとクリアです。

※ニャースステージがクリアされていないと、パウワウステージには進めません。※連続でパウワウに当てると得点が高くなります。



## とくてん ボーナスステージの得点



### ◎ディグダステージ

ディグダ  
ダグトリオ

1,000,000<sup>てん</sup>点  
50,000,000<sup>てん</sup>点



### ◎ゲンガーステージ

墓石<sup>はかいし</sup>  
ゴース  
ゴースト  
ゲンガー

1,000<sup>てん</sup>点  
1,000,000<sup>てん</sup>点  
5,000,000<sup>てん</sup>点  
50,000,000<sup>てん</sup>点



### ◎ニャースステージ

ニャース  
小判<sup>こばん</sup>

10,000<sup>てん</sup>点  
1,000,000<sup>てん</sup>点

※小判を連続でひろうと点数が増えます。連続でひろうたばい、ばい、ばい…と増え、さいだい 6ばいまで増えます。



### ◎パウワウステージ

パウワウ

1,000,000<sup>てん</sup>点

※パウワウがもぐってしまう前に、連続して当てると得点が増えます。連続で当てると、2倍、4倍、8倍…と倍ぞう、さいだい 256ばいまで増えます。



# 【ハイスコアメニューについて】

HI-SCORE		RED
1st	NIN	400000000
2nd	GRE	400000000
3rd	GAM	300000000
4th	HAL	200000000
5th	JUP	100000000
RED		HI-SCORE
BLUE		HI-SCORE
1st	NIN	500000000
2nd	GRE	400000000
3rd	GAM	300000000
4th	HAL	200000000
5th	JUP	100000000
RED		HI-SCORE

赤台、青台、それぞれ上位5位までのハイスコアを登録することができます。ハイスコア画面は、タイトル画面の時Bボタンを押すと呼び出せます。＋ボタン・左右キーで、赤台、青台のハイスコア画面を切り替えられます。

HI-SCORE		RED
1st	ニ	945454100
2nd	NIN	500000000
3rd	GRE	400000000
4th	GAM	300000000
5th	HAL	200000000
RED		HI-SCORE



## ハイスコアの登録方法

登録されている上位5位のスコアより高いスコアを取ると、ゲーム終了後、スコアと名前(3文字)を登録できます。登録する文字を＋ボタン・左右キーで選び、Aボタンで決定してください。まちがえた場合はBボタンでキャンセルして、やりなおしてください。

HI-SCORE		RED
1st	KAS	1097868750
2nd	SAT	992508500
3rd	TA	19550
4th	MAT	899565950
5th	ERI	595722700
RED		HI-SCORE



## ハイスコアの消去方法

ハイスコア画面で「＋ボタン・上」「セレクトボタン」を同時に押すと、「ハイスコア消去」のメニューが現れます。Aボタンを押すとハイスコアがすべて消えます。キャンセルする時はBボタンを押してください。

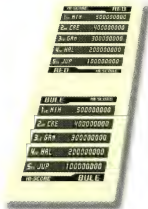


## ハイスコアのプリント

通信ケーブル(別売)とポケットプリンタ(別売)を使って、あなたの「ハイスコア」をプリントすることができます。

※ポケットプリンタの取扱説明書もあわせてお読みの上、ご使用ください。

HI-SCORE		RED
1st	NIN	500000000
2nd	GRE	400000000
3rd	GAM	300000000
4th	HAL	200000000



- ① ゲームボーイ本体とポケットプリンタを通信ケーブルで接続します。接続したら、ゲームボーイ本体とポケットプリンタの電源を入れてください。

- ② タイトル画面でBボタンを押し、ハイスコア画面を呼び出します。スタートボタンを押すと「プリント・そうしん」のメニューが現れます。+ ボタンでプリントを選び、Aボタンを押すとプリントを開始します。その時 + ボタンを押しながらプリントすると、印刷の濃さを調節できます。(左で濃く、右で薄くなります。)



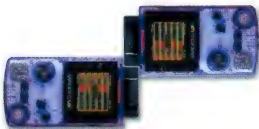
せきがいせん つう しん

## ハイスコアの赤外線通信について

ゲームボーイカラー<sup>ほんたい</sup>本体には、赤外線通信機能<sup>せきがいせんつうしん</sup>が搭載<sup>とうざい</sup>されています。  
この赤外線通信機能<sup>せきがいせんつうしん</sup>を使って、ハイスコア<sup>どうし</sup>を送受信<sup>そうじゅしん</sup>することができます。  
※ゲームボーイカラー同士<sup>どうし</sup>でないと赤外線通信<sup>せきがいせんつうしん</sup>はできません。

PP-Score	RED
1st KAS	1097885750
2nd SAT	992908500
3rd TAK	936339550
4th NAT	950631550
5th ERI	595722700
RED	HI-SCORE

PP-Score	RED
1st KYO	1002956700
2nd NAT	950631550
3rd SAK	9259800
4th KAT	751463950
5th OKU	645317500
RED	HI-SCORE



HI-SCORE	RED
1st KAS	1097885750
2nd KYO	1002956700
3rd SAT	992908500
4th NAT	950631550
5th TAK	936339550
RED	HI-SCORE

そうじゅしん ほうほう

## ハイスコアの送受信方法

①それぞれ、ハイスコア画面<sup>がめん</sup>を呼び出します。スタートボタン<sup>お</sup>を押して「プリント・そうしん」のメニューを呼び出します。**+**ボタン<sup>えら</sup>で「そうしん」を選びます。

②赤外線通信部<sup>せきがいせんつうしんぶ</sup>の▲マーク<sup>む</sup>を向かい合わせて、5cm以内<sup>い ない</sup>に近づけてください。<sup>あ</sup>※机<sup>い ない</sup>の上など水平<sup>ちか</sup>な場所に置いて行くと、送受信<sup>そうじゅしん</sup>しやすくなります。

③両者<sup>りょうしゃ</sup>同時にAボタン<sup>どうじ</sup>を押すと、送受信<sup>そうじゅしん</sup>スタート。両者のハイスコア<sup>りょうしゃ</sup>の中から上位5位<sup>なか じょうい</sup>が登録<sup>い</sup>されます。<sup>とうろく</sup>

# 【スタッフリスト】



プロデューサー	いしはら つねかず いすし たけひろ
プログラム	てらもと のりあき みやお だいすけ
デザイン	くりばやし まさる ごとう ひろゆき めぐろ のりちか
グラフィックスーパーバイズ	すぎもり けん
おんがく	いちのせ こう
こうかおん	あおき もりかず
サウンドドライバー	わたなべ てつや
サウンドディレクション	ますだ じゅんいち
デバッグプレイ	スーパーマリオクラブ
マニュアルイラスト	あおき としなお
マニュアルさくせい	さかた もとはる
パッケージアートワーク	かざま ひでき いとう ひろみ
こうこくデザイン	さとう のりゆき おくの まさとし
せいさくきょうりょく	じんない ひろゆき かわむら くにみ
スペシャルサンクス	はらだ たかひろ
カーネルプログラム	いわた さとる
ポケットモンスターげんさく	たじり さとし
エグゼクティブプロデューサー	やまうち ひろし





しん どう      ゐんじょうかん      たの  
振動によって臨場感あるゲームが楽しめます

# 振動 RUMBLE カートリッジ とは…

「ポケモンピンボール」ではボールがポケモンに当たったり、  
台にはじかれるとカートリッジがブルブル震えます。

…他にもいろいろあるぞ! 君も探してみよう!

## 故障かな?と思ったら…

### ★振動しない★

- ・乾電池が正しい方向にセットされているか、乾電池が  
消耗していないか確認してください。
- ・振動モードがOFFになっていないか確認してください。
- ・カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し  
込み口が汚れていないか確認してください。

### ★振動が弱い★

- ・乾電池が消耗していないか確認してください。

### ★振動が止まらない★

- ・カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し  
込み口が汚れていないか確認してください。

※以上の操作を行っても正常に動作しない場合は、任天堂「お客様  
ご相談窓口」または、お買い上げ店にお問い合わせください。



このマークは、無承諾での  
ゲームソフトの中古販売を  
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL  
USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED.  
SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

ほんぶん にほんこくない はんばい しよう しょうぎょうもくてき  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の  
しよう むだんふくせい ちんたい せんし  
使用や無断複製および貸賃は禁止されています。  
とうしや ほんぶん ちやうこ はんばい いっさいきよか  
また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記  
録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体電源を入れた  
ままカートリッジを抜き差しすると、セーブしていた内容が  
消えてしまうことがありますのでご注意ください。

なおリチウム電池は有償で交換させていただきます。

## お客様ご相談窓口

### 任天堂株式会社

京都(本社): 京都市東山区福稲上高松町60番地  
〒605-8660 TEL.(075) 541-6113

東京サービスセンター: 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地  
〒101-0041 TEL.(03) 3254-1647

大阪サービスセンター: 大阪市北区本庄東1丁目13番9号  
〒531-0074 TEL.(06) 6376-5970

名古屋サービスセンター: 名古屋市西区幅下2丁目18番9号  
〒451-0041 TEL.(052) 571-2506

岡山サービスセンター: 岡山市奉還町4丁目4番11号  
〒700-0026 TEL.(086) 252-2038

札幌サービスセンター: 札幌市中央区北9条西18丁目2番地  
〒060-0009 TEL.(011) 612-6930

- 電話受付時間: 月~金 AM9~PM5 (土、日、祝日、会社特休日を除く)
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。



## 任天堂株式会社

〒605-8660京都市東山区福稲上高松町60番地TEL(075)541-6113(代)

---

禁無断転載

**GAME BOY・ゲームボーイ**は任天堂の登録商標です。

©1995,96,98,99 Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc.

©1999 HAL Laboratory,Inc. / Jupiter Corp.

PAT. PEND. 実用新案登録 第1990850号